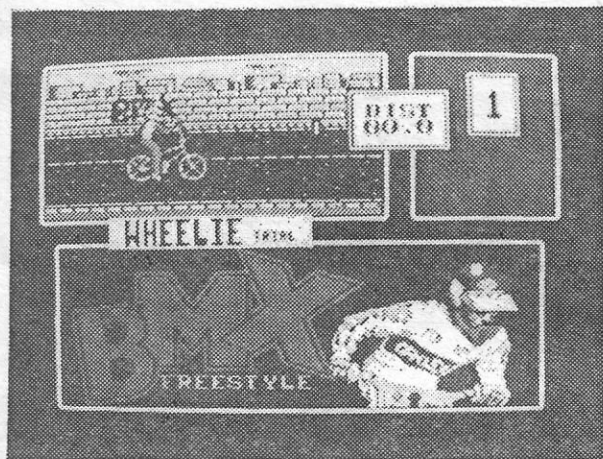


VIDEOJOGOS JOAQUIM ANDRADE



PROVA DE ESTILO LIVRE PARTE BICICLETAS

TÍTULO: «BMX Freestyle»
MÁQUINA: Spectrum

Quem senão a Codemasters podia lançar um título como *BMX Simulator*? Num tempo em que se fala de jogo algo semelhante mas com motos (bem melhor, é verdade) esta nova aposta da editora dos gémeos Oliver pode parecer deslocada mas aguenta-se bem.

Programado por Peter Williamson e Neil Adamson, com a música entregue a David Whittaker, *BMX Freestyle* (estilo livre se querem saber) é, depois de um «écran» de abertura engraçado, um «menu» ao estilo da Codemasters, com várias opções à escolha e informação sobre o jogo.

Seis provas esperam o ou os jogadores (dois podem participar), dividindo-se, na opção de dois concorrentes, o «écran» em duas metades, cada um correndo na respectiva janela delimitada pelos programadores. Na imagem aqui apresentada só um concorrente está em prova, razão por que o gráfico de entrada é visível na zona inferior.

BMX Freestyle exige uma combinação de teclas (ou de «joystick») que pode desesperar quem não conseguiu levar a bom termo jogos como *19 - Boot Camp* ou *Command School*. Esse pode ser o ponto negativo deste jogo da Codemasters.

A primeira prova exige do jogador que levante a roda da frente e faça metros (quilómetros?) só na roda da trás, um exercício que parece andar muito em moda nas estradas de Portugal nos dias de hoje. A continuação das provas leva o jogador para as rampas, onde é necessário saber subir e aterrar.

A terceira prova é mais complicada e assemelha-se a um exercício feito pelos artistas do «skate». Há que correr, no interior de uma pista que se assemelha a metade de um tubo, de um para outro lado sabendo virar no momento certo. Quem conseguir virar mais vezes em 60 segundos ganha esta secção.

Segue-se um percurso onde o vencedor é aquele que fizer mais acrobacias. Fácil se não houvesse obstáculos a contornar. Tempo de aclamar agora, com a «corrida lenta», em que o jogador tem que tentar chegar em último lugar para vencer.

Um outro exercício de grande estilo e perigosidade espera quem chegar até aqui. Há que fazer um salto alto e manobrar, uma vez lá em cima, de forma a não bater com os ossos todos no chão.

Difícil de controlar mas divertido para quem consiga tomar-lhe o jeito, *BMX Freestyle* é mais um produto Codemasters. Não se espere a última maravilha deste mundo mas não se deite fora. Pode tornar-se bem divertido, especialmente a dois jogadores. Os gráficos são suficientes, o movimento anda aí por perto. Cor, a necessária, sem exageros.

Género: Simulador
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: A comprar.

TOP «A CAPITAL»

OS DEZ MAIS DA SEMANA

Os jogos mais vendidos esta semana, em Lisboa, para o microcomputador ZX Spectrum, foram os seguintes:

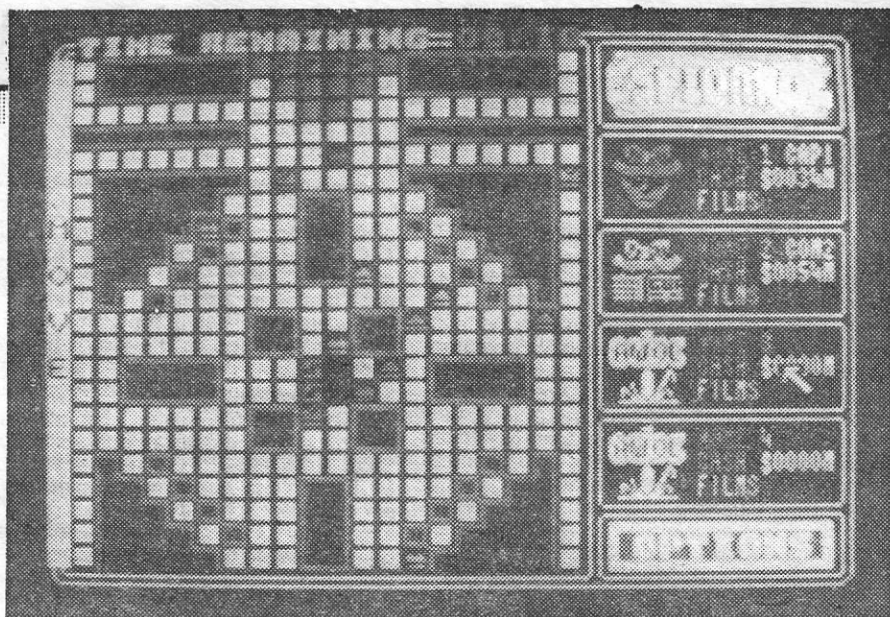
- 1.º — SIAK WORM
- 2.º — HATE
- 3.º — ENDURO RACER
- 4.º — CHAINE REACTION
- 5.º — ELIMINATOR
- 6.º — MISSÃO NINJA
- 7.º — MEGA CHESE
- 8.º — RENEGADE III
- 9.º — BARBARIAN II
- 10.º — THE DEEP

Esta lista é elaborada com a colaboração dos estabelecimentos Melo Informática, Triodus, Quantum (Centro Comercial da Portela) e Chai Chai (Centro Comercial São João de Deus).

TÍTULO: «Pulse Warrior»
MÁQUINA: Spectrum

Muita gente considerou que *Espionage* era um jogo aborrecido. Outros apostaram a sério nesta edição da Grand Slam de um jogo que, no formato de cartão rectangular com peças e dados já se provara eficiente. É difícil apresentar *Espionage* como um jogo para todos mas sem dúvida que os apreciadores de estratégia e de xadrez não deixarão escapar este título.

Xadrez é, sem dúvida, aquilo que o jogador lembra ao ver o «écran» de acção do jogo. Uma forma peculiar de xadrez mas sem dúvida que a base é essa. Em *Espionage* o jogador controla doze agentes secretos que correm o mundo (a quadrícula) em busca de quatro microfílm.



GUERRA DE IMPULSOS EXIGE PACIÊNCIA

Esta busca é relativa porque os quatro microfílm estão no centro do «écran». Mas já lá vamos.

Até quatro jogadores podem participar no jogo. Cada um tem a sua base num dos lados do quadrado. As áreas a negro não podem ser pisadas, os quadrados brancos são zonas de movimento e as secções vermelhas representam as bases. Se o jogador estiver a jogar sozinho pode determinar o número de adversários com que quer jogar, tratando o computador de controlar os restantes. Aqui, claro, há uma forma de determinar o grau de dificuldade. Se escolher jogar contra três adversários é provável que acabe sem qualquer microfílm e com os agentes todos abatidos.

Nem todos os agentes secretos de cada jogador podem fazer todas as coisas. Há especialização, mesmo entre os espíões. Aqui esse saber é representado na forma como os diferentes tipos de espíões se po-

dem mover na quadrícula, uma correspondência directa com as variedades de movimento apresentadas pelas diferentes peças do xadrez.

Os quatro agentes-secratos do grupo podem mover-se em qualquer direcção à sua vontade. Os seis homens responsáveis pelas ligações (couriers) só se deslocam diagonalmente, mas tantos quadrados quantos desejem (um pouco como os bispos do xadrez) enquanto os dois agentes especialistas em vigilância só se pode mover em linha recta em relação ao tabuleiro e nunca na diagonal. O sistema de jogo semelhante ao das damas. Quando uma peça passa por cima da casa de outra pode «comê-la».

Ao lado da zona de acção onde os ícones representando os agentes devem ser posicionados, abre-se uma janela de informação com as indicações sobre os agentes em actividade. Levando o cursor por

sobre a janela de opções em baixo e premindo «fire» chega-se a menus auxiliares que permitem realizar diversas funções. E mesmo possível definir algumas das regras do jogo e, em caso de dúvida, perguntar ao computador qual o melhor passo a dar.

Espionage não necessita de gráficos superbonitos, por isso mesmo não os apresenta. Mas os ícones são fáceis de entender e houve mesmo espaço para uma pequena graça nas imagens dos espíões. O controlo é fácil, o jogo pode tornar-se tão divertido quanto um bom monópole.

Género: Estratégia
Gráficos (1-10): 7
Dificuldade (1-10): 8
Conselho: Obrigatório para especialistas.

JOGO DE ESPÍÕES CABE NO COMPUTADOR

TÍTULO: «Espionage»
MÁQUINA: Spectrum

Edição da Mastertronic já datada de 1988 mas agora (re)lançada no mercado nacional, *Pulse Warrior* tem a assinatura de John Cain e baseia-se numa ideia da Silhouette Software. Vendido em Inglaterra a preço inferior a duas libras é provável que tenha interessado alguns. Por cá, com a competição da igualdade, não se sabe se valerá a pena.

O que primeiro se nota em *Pulse Warrior* é que o jogo está datado. Os gráficos, a ideia, tudo tem a ver com programas que em 1987 faziam sucesso e no ano seguinte já não mereciam tanta atenção por parte do público. Todavia, *Pulse Warrior* pode interessar a alguém que tenha a paciência para percorrer infundáveis corredores numa missão algo estranha e pouco gratificante.

Uma invasão da Terra orquestrada por extraterrestres (claro) é o cerne da questão, e as primeiras forças de invasão chegaram já, mas atacaram as estações de energia solar que orbitam em redor do nosso planeta.

Num pequeno aparelho lançado para o espaço o jogador tem que chegar a cada uma das estações e limpá-la. Um problema: é impossível usar armas no interior das «fábricas» de energia. Há que recorrer a um estrategema algo complexo.

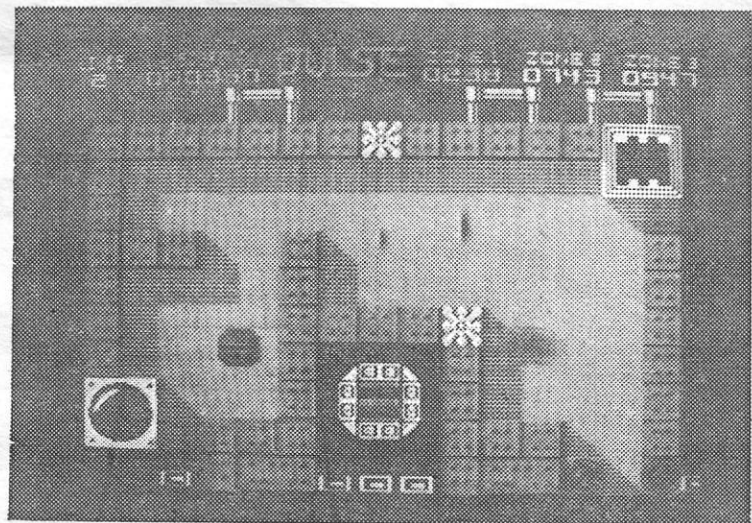
Para eliminar os alienígenas o jogador tem que explorar os impulsos de energia criados pela própria estação. A nave é usada como espelho reflector dos raios emitidos, reenviando-os para lupas que ao

aumentarem a sua intensidade os tornam em eficaz modo de combate ao inimigo. Um trabalho exaustivo que é necessário repetir em cada um dos 36 sectores das estações. Muitas vezes perde-se um raio após uma geométrica e laboriosa intervenção, o que só agrava as possibilidades de sucesso do jogador, limitado por um relógio em contagem decrescente.

Pulse Warrior é atraente com o seu

jogo de cores, os labirintos, as estratégias necessárias para passar alguns obstáculos. Mas perde-se depois disso, torna-se aborrecido dada a dificuldade de levar a bom termo qualquer das tentativas.

Género: Acção
Gráficos (1-10): 6
Dificuldade (1-10): 9
Conselho: A ver, se aprecia o género.



DISTRIBUIDOR DOS PRODUTOS KODAK



lisbonense.com
RUA DAS PORTAS DE ST.º ANTÃO, 14.º 69
Tels. 346 28 35/346 08 44 — 1100 LISBOA

VIDEOJOGOS

Por JOAQUIM ANDRADE

Reprise

DARK SIDE foi, depois de Driller, o jogo da Incentive a mostrar-nos o que era possível fazer com os gráficos a cheios quando se soubesse a matemática toda e como aplicá-la à programação. Quando da edição do jogo foram diversas as dicas publicadas aqui. Até mesmo soluções completas. Volta-se, agora, ao velho e interessante jogo, com o Vítor Nunes António no comando das operações.

A carta deste leitor chegou-nos em Novembro mas só agora, de facto, se justifica a sua publicação. Optou-se por a guardar na altura porque já muito de Dark Side havia sido dito. Agora, a meses de distância, as informações do Vítor Nunes António (Rua República da Bolívia, 32-9.º — 1500 Lisboa) ganham renovado valor. Ora tomem lá.

Solução completíssima para acabar Dark Side

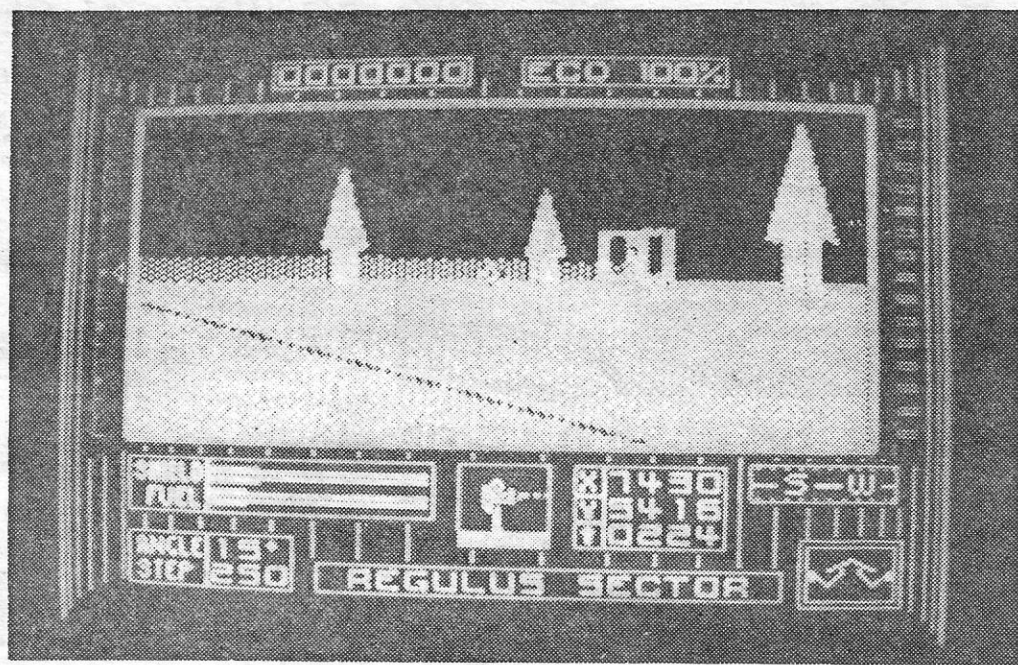
Dica: Como neste jogo o tempo é um factor importante, para nós andarmos mais depressa, baixar o nosso campo visual todo para baixo (tecla L) agora orientando-nos apenas pela bússola, acelerar e é ver-nos a andar velozmente.

No sector «regulus» entrar na casa (Ganymede Store), baixar (tecla F), virar à direita e passar pelo buraco que se encontra no canto, na sala ao lado disparar para o machado que vai abrir um alçapão no tecto da casa no sector Sirius (Callisto Store), dentro desta encontra-se um botão. Após disparar no machado, disparar no chão preto e vê-se um alçapão que dá acesso aos túneis; entra-se para os túneis e sai-se no sector umbriel, em umbriel temos de destruir as duas torres que, na verdade, são radares que nos teletransportam para o Io Confinement), destrói-se o ECD, que se encontra a Sul; vai-se para W para Titania e destrói-se o ECD, que se encontra a Sul; vai-se para Obeiron e destrói-se primeiro o ECD de w e a seguir o de E; vai-se para E para Titania, onde se destrói o ECD de w — vamos para N para Nereid e vamos tudo para E quase até tocarmos na parede, até vermos o ECD, que se encontra escondido atrás de uma parede, destrói-se esse ECD — vamos para S para Titania destruir o ECD de E — vamos para S para Antares e destruir primeiro o ECD do meio depois o da esquerda e, por fim, o da direita, baixar (tecla F) para passarmos por baixo da plataforma — vamos para S para Light Side (aqui como estamos no «Pólo Sul» a bússola não funciona), mas não há problema, orientamo-nos «a

olho», viramos para a esquerda e vamos ter a Triton, aqui destruímos os ECD, de N para S, manter a direcção S e continuar sempre em frente, passar por Light Side, continuar em frente, passar por Monoceros e chegamos a Fomalhaut, destruímos o ECD de W, virar para S e vamos para Monoceros destruímos o ECD de W, virar para S e vamos ter a Light Side, destruímos o ECD da esquerda.

Agora vai um truquesinho, colocam-nos em paralelo com a «fronteira» que existe entre LIGHT SIDE e MONOCEROS mas do lado de LIGHT SIDE de forma que a nossa mira esteja mesmo em cima da «fronteira» andar em frente e zós estamos em REGULUS (mesmo à saída, ao lado de SIRIUS) andar outra vez e estamos em SIRIUS (em 2 segundos vamos de LIGHT a SIRIUS).

No sector SIRIUS destruímos o ECD de N — vamos para E para PROCYON e deixem-se apanhar pelo radar que nos leva para o IO CONFINEMENT em IO apanhar o TELEPOD CRYSTAL n.º 2 e depois viramo-nos para a porta e dispara-se dez vezes na ranhura preta dos blocos, tanto faz a do lado direito como a do lado esquerdo a porta abre-se e vamos ter aos túneis virar à esquerda, passar pela porta e subir nesse alçapão estamos em PROCYON desligar o jet virar e destruímos o radar e o tanque plexon, ligar o jet descer e sair pelo lado onde estava o tanque e vamos ter a FOMALHAUT destruímos o ECD de E — ir para S para MONOCEROS destruímos o único ECD — ir para S para LIGHT SIDE destruímos o único ECD repetir o truque ou então voar para SIRIUS em SIRIUS destruímos o único ECD virar para E para PROCYON continuar em frente até FOMALHAUT destruímos o ECD central — ir para N para POLLUX destruímos o ECD — voltar para FOMALHAUT — ir para E passar por PROCYON e parar em SIRIUS em SIRIUS ir à porta que tem uma tranca por cima da porta e centrar a nossa mira mesmo no meio da tranca, disparar sete vezes seguidas e a porta abre-se entrar pela porta para CANOPUS WALKWAY ligar o jet, subir e apanhar o TELEPOD CRYSTAL n.º 1 continuar em frente descer e sair pela porta, estamos em GANYMEDE virar para S, destruímos o poste que suporta o bloco para cair sobre o tanque ir para S ligar o jet para passar o bloco e vai-se ter a TRITON apanhar o TELEPOD CRYSTAL n.º 4 que se encontra escondido no leão voltar atrás para GANYMEDE entrar na porta para IAPETUS em IAPETUS há uma porta que desaparece quando nos aproximamos para entrar nela faz-se o seguinte: aproximar o máximo da porta mas sem ela desaparecer se desaparecer recuar um passo



No sector de Regulus, ponto de partida para a aventura na face escura da Lua, criada pelos programadores da Incentive. Um sucesso que agora volta a merecer destaque em «A Capital»

atrás, agora carregar na tecla X e diminuir o STEP para 100 ligar o jet e carregar na tecla F só uma vez a nossa altura agora deverá ser de 138, carregar na tecla S para pôr o STEP a 250, continuar à mesma com o jet ligado e entramos em CENTAURI STORE que tem quatro teletransportes, sair pela porta para IAPETUS e ligar o jet subir e passar pelo triângulo que está na parede, vamos ter a SIRIUS em SIRIUS ir para N para PSYCHE em PSYCHE entrar na casinha (CRUX TELEPOD) e vemos lá dentro os 3 TELEPODS CRYSTALS que tínhamos apanhado anteriormente. Disparar para o 1.º CRYSTAL (ou seja o da esquerda) sair do CRUX TELEPOD e já não estamos em PSYCHE mas sim no sector THETYS ir para E e apanhar o TELEPOD CRYSTAL n.º 3 olhar para a parede, olhar agora para cima e vemos uma letra D na parede ligar o jet subir e tocar nele, ouve-se um som e o D desaparece descer para o chão entrar no CRUX TELEPOD disparar no n.º 3 CRYSTAL

sair e estamos em POLLUX apanhar o R que se encontra na parede da mesma maneira que o D entrar outra vez no CRUX TELEPOD e disparar no n.º 4 CRYSTAL sair e estamos em NEREID apanhar o K e entrar no CRUX TELEPOD disparar no n.º 2 CRYSTAL sair e estamos em PSYCHE apanhar o A olhar para a janela que se encontra por cima do portão que está em PSYCHE e vemos formada a palavra DARK, disparar para o portão, entrar pelo portão para DARK SIDE, ali à nossa frente está o último ECD e Zephyr One destruímos o ECD e temos o jogo acabado.

A mensagem final que o computador nos dirige é a seguinte:

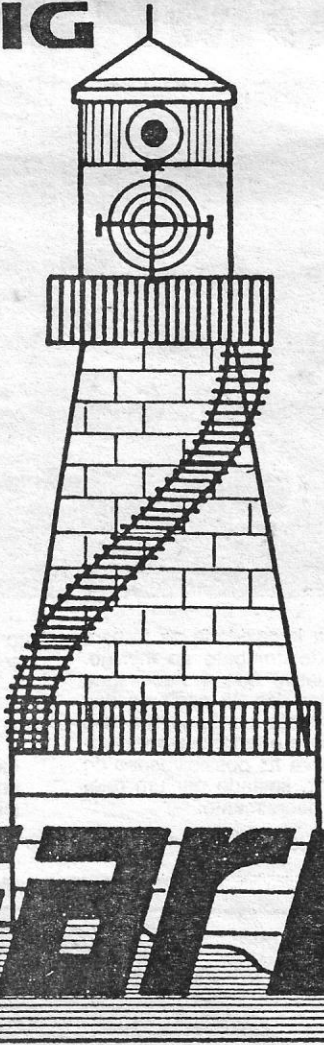
MISSION COMPLETE

WEAPON DESTROYED

XXII — GUIA TV/«A CAPITAL»

AGENTE

GRUNDIG



- ELECTRODOMÉSTICOS
- ALTA FIDELIDADE
- TELEVISORES
- VIDEOS
- MOBILIÁRIO
- ESTOFOS

BREVEMENTE
ESTAREMOS TAMBÉM
EM ALMADA

NA
PRAÇA GIL VICENTE, 4-B
TEL. 2765185

FACILIDADES
DE
PAGAMENTO*

Comércio Electrodoméstico, Lda.

Av. Almirante Reis, 124-B • 1100 LISBOA

Telefones: 82 32 89 • (Metro ARROIOS)
82 32 80

VISITE-NOS, temos a sua solução.

Pokes & Dicas

NOVIDADE de estrondo esta semana. Mas há coisas velhas por perto, cartas antigas que vão saltando para as páginas do jornal. Vocês não vão ter dificuldade em descobrir o que é novo ou velho. Antes de avançar, mais uma vez se pede a toda a gente que não escreva dos dois lados do papel nas cartas enviadas aqui para o Poço. Mas uma catrefa de cartas chegadas nos últimos tempos às masmorras seguiram directamente para a barriga dos monstros. Ele compreende-se que vocês gostem de animais, mas assim tanto não. Vejam lá que até o «come-papel», que fora de férias, escreveu uma carta a dizer que já não voltava por considerar o seu trabalho demasiado pesado. E, malandro, levou a mulher com ele, pelo que ficámos (temporariamente é certo) sem «come-papel». Assim os monstros vão engordar demasiado.

to em 48 K como em 128 K mas nada aconteceu.

Desde já, aqui vai o meu conselho para que não enviem para a «A Capital» pokes que não funcionem. Neste caso, o poke foi tirado de uma revista, e este leitor nem se deu ao trabalho de o verificar.

Bom, são coisas que acontecem, e os prejudicados são aqueles que são enganados.

- PHANTIS 1 — 23504,0 (vidas infinitas)
- PHANTIS 2 — 10234,0
- YOGY BGAR — 35912,0
- HADES NEBULA — 67998,0
- KINETIC — 67998,0
- LIGHT FORCE — 40725,172
- GARFIELD — 44021,0 (energia infinita)
- DAN DARE II — 32504,0 (vidas infinitas)

- KARNOV — 23548,0 (vidas infinitas)
- TARGET RENEGADE — 53901,0 (vidas infinitas)
- ACTION FORCE II — 23540,0
- MAG MAX — 58475,0
- MASK 2 — 42849,0
- OUT RUN — 40623,0
- PSICHO SOLDIER — 47401,201
- PLATOON — 21905,201
- PLATOON — 40540,172
- RENEGADE — 41048,195 (vidas infinitas)
- BALLCRAZI — 28086,255
- SIDEINIZE — 52637,255
- SIDGARMS — 29411,127
- GRYZOR — 35477,255
- CYBERNOID — 24917,255
- DEVIANTS — 35272,0
- ACROJET — 25148,0
- DRILLER — 48246,0

- STARWARS — 45268,0
- DIZZY — 62746,0
- ACE — 38058,0
- YETI — 46650,0
- 19 — BOOT CAMP —

24687,21:23741,95

- BUBBLER — 57515,0
- MIGATSHADE — 53442,0
- SABRE WULF — 44786,0
- TRANZ — AM — 25446,0
- POKES (mas para por só com MULTI-FACE):
- BMX KIDZ — Poke 52108,0 (vidas)
- CYBERNOID 2 — Poke 34402,0 (munições)
- DUSTIN — Poke 52045,195 (tempo);

(Continua na página seguinte)

Obliterator

Depois de nos ter surpreendido com o jogo *Barbarian*, a Psygnosis volta ao ataque com um lançamento da Melbourne House que respeita a mesma linha de utilização mas se desenvolve noutra cenário. Um espanto de aventura de arcade que o leitor Rui Guilherme Barros Leitão, da Rua 5 de Outubro, 160-2.º esq. Fonte Santa, 2825 Monte de Caparica não quis deixar de mostrar (em mapa) aos restantes leitores. Ora sirvam-se e... sejam felizes com a novidade de estrondo.

Pokes e mapas

Uma queixa no que respeita muitos dos pokes publicados neste vosso espaço é o tema de abertura da carta que o Carlos J. C. Pereira, da Travessa do Progresso, 2070 Cartaxo no fez chegar. Dele, entretanto, chegou também um mapa para *Action Force II* (alguns níveis) que se publica para os mais atrasados, bem como um outro para *Universal Hero* que servirá a mesma função.

Pokes, muitos, que funcionam (sigam as instruções) envia ainda este leitor. E dicas várias que vão alegrar muita gente.

Na edição do «Pokes & Dicas» de 28 de Julho de 1989, «A Capital» publicou material de um leitor chamado Pedro Duarte que escreveu desde Odivelas.

No meio do material publicado, apareceu-me um poke para o jogo *Match Day II*, com o qual o efeito era o seguinte: poke 41295,0 — jogador que tem a bola anda mais depressa. Experimentei este poke tan-

MAPA DO UNIVERSAL HERO

FEITO POR
CARLOS PEREIRA
CARTAXO/88-9-12 a
89-2-2

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

CONTINUE A GANHAR

**Novo cupão
no jornal de amanhã**

**«RECORTE
A SORTE»
DÁ MAIS
COMPUTADORES AO SÁBADO**

O concurso «Recorte a Sorte» lançado este Verão n'«A Capital» vai continuar com novos prémios já a partir de amanhã

GUIA TV/«A CAPITAL» — XXIII

SURDEZ

COMUNICADO

INTERSON especializada em aparelhos de surdez, informa o público em geral que foi nomeada representante em exclusivo para PORTUGAL da afamada marca VIENNATONE. Experimente sem compromisso os novos modelos VIENNATONE, a mais avançada técnica em aparelhagem auditiva. Assistência técnica personalizada mesmo para aparelhos antigos pelo técnico audioprotesista SILVA com 31 anos de experiência.

PRAÇA DA FIGUEIRA, 18, 3.º-DT.º — 1100 LISBOA • TELEFONE 32 59 58

SE PRECISA DE...

PREÇOS DE FABRICA
ORÇAMENTOS GRATIS

- ALCATIFA NACIONAL E IMPORTADA — Cairois ★ Tuft
- PAPEL DE PAREDE
- CORTIÇAS EM: Mosaicos ou Rodapés
- MOSAICO VINIL
- TAPEÇARIAS: CUF Têxteis Lar ★ Persas
- PARKET
- COLAS
- ... E MAIS REVESTIMENTOS... VENHA A...

MOURA E PEREIRA, LDA.

ALCATIFAS E TAPEÇARIAS — IMPORTADORES — ARMAZENISTAS — RETALHISTAS — DISTRIBUIDORES DA QUINIGAL DE LOUIS DE PORTERE
ARMAZÉM: R. Comandante Joaquim Teotónio Segurado - Bairro da Assunção, lote 7, cv, Telef. 28 00 64/284 46 57 - 2750 CASCAIS

VIDEOJOGOS Por JOAQUIM ANDRADE

Pokes & Dicas

(Continuação da página anterior)

Poke 52932,0; 52937,0; Poke 52939,0; Poke 53904,0 (imunidade)

GAMEOVER 2 — Poke 54216,0 (vidas PT.1); Poke 57606,0 (vidas PT.2)

MAD MIX — Poke 40296,0 (vidas); Poke 39947,0 (n=n.º de vidas)

OVERKILL — Poker 42968,0

PEOPLE FROM SIRIUS — Poke 31374,0; Poke 31473,0 (munições); Poke 31329,0 (imunidade); Poke 28505,0

ROAD BLASTERS — Poke 47025,0 (turbo); Poke 47541,0; Poke 48635,0 (créditos)

STREET FIGHTER — Poker 41740,24 (tempo).

Atenção, os pokes acima referidos só funcionam quando metidos com a ajuda de um multiface qualquer.

BIONIC COMMANDO

— Criatura voadora: estas criaturas sobem às árvores e atiram-se a nós passado pouco tempo de nos verem.

Para matar, disparem um só tiro antes deste «bicho» levantar voo.

Soldados: estes disparam, atiram bombas e lançam-se para cima de nós. Um tiro para matar.

Soldados grandes: estes seguem-nos com baionetas com a intenção de nos espetarem. Para os matar, disparem quatro vezes.

Gigantes: 2 horripilantes gigantes que nos atiram caixas. Para os matar são precisos 20 tiros.

Soldados kamikaze: estes aparecem por detrás dos gigantes e caem-nos em cima. Disparar uma vez e eles rebentam.

Robô gigante: não podem ser destruídos, para se escaparem, terão de evitar os braços e pernas, abaixando-se no momento exacto.

Robôs saltitantes: atirem para as pernas destes robôs, o que fará com que eles expludam e projectem o driver no ar. Matem-no também.

Goblins: terão de os abater, antes que eles «comam» a plataforma onde estão. Um tiro basta para os eliminar.

Colmeias: não disparem nem toquem nas colmeias, ou um grupo de abelhas assassinas dará conta do vosso boneco. Po-

derão matar o enxame com um tiro só, se tiverem sorte.

Barras electrificadas: estas barras matam-nos quando tocadas. Para as destruir, disparar cerca de 5 vezes, e as barras explodem.

Espigões: este «inimigo» está crivado no chão e mata-nos se nós lhe aterrarmos em cima, por isso, tenham cuidado.

Objectos estranhos no ar: desviem-se deles o mais rápido possível.

SHAOLIN'S ROAD — Carregar em N e 5 simultaneamente e escolherá o nível onde quer jogar.

PREDATOR — Venham sempre junto a parte inferior do écran, pois aparecem menos inimigos.

BLACK LAMP — As caveiras são escudos.

JASON'S GEM — Carregando em W, A, S simultaneamente ficamos com vidas infinitas.

COOKIE

50 REM COOKIE
60 POKE 28695,0; POKE 28697,62;
POKE 28696,0

70 PRINT USR 23424
JEF PAC

50 REM JET PAC

60 POKE 26917,0; POKE 26918,0
70 PRINT USR 23424

ATIC-ATAC

50 REM ATIC-ATAC
60 POKE 36519,0; PRINT USR 23424

19 BOOT CAMP

10 REM 19-BOOT CAMP
20 REM BY CARLOS PEREIRA 89
30 CLEAR 24477: LOAD "CODE"
40 POKE 23730, 179: POKE 23741,95
50 POKE 24687,21: POKE 24608,250
60 FOR a = 60021 TO 60057: READ b:
POKE a,b: next a
70 RANDOMIZE USR 24500
80 DATA 33, 30, 250, 34, 135, 130
90 DATA 195, 211, 128, 33, 50, 250, 17, 250
100 DATA 95, 1, 10, 0, 237, 176, 33
110 DATA 250, 95, 34, 191, 134, 195
120 DATA 211, 128, 62, 58, 50, 160
130 DATA 148, 195, 69, 125

Depois da guerra

O José Afonso Pernes, da Tapada dos Curralinhos, L.º B 2135 Samora Correia quer trocar dicas e jogos com outros leitores e, para provar que anda bem informado, já sabe alguma coisa sobre os tempos *After The War*. Leiam já de seguida.

After The War (Parte 1)

OBJECTIVO — O jogo desenrola-se após um suposto holocausto nuclear. A acção passa-se numa cidade destruída pela guerra dominada por bandos. O nosso herói terá de enfrentar vários bandos, sem armas, somente com murros e pontapés.

ATENÇÃO — Cuidado com as bombas em todas as fases do jogo, cuidado com os *Punks* que aparecem nas costas do nosso herói, bastando 2 ou 3 boas cotoveladas (teclando: baixo+esquerda+muro).

Por fim os chefes, tenham cuidado para estes não se aproximarem tanto, bastando 6 ou 7 pontapés (teclando: saltar+esquerda+pontapé). Não se deixem agarrar.

After The War (Parte II)
Código: 94656981

OBJECTIVO — Com uma metralhadora de carregamento automático lutar (bombardear) através da base do inimigo (tipo *Gryzor*).

ATENÇÃO — Cuidado com as «bombas aéreas» (que parecem discos voadores) que provocam a perda de uma vida. No fim de cada fase há algo para se destruir: um supercânhão. «bastando» disparar sobre ele (abaixado e a fugir das balas).
Boa sorte!

Dicas e ajudas

Ponto final por esta semana com a carta da Mixsoft, da Rua da Ponta Delgada, 63-1.º esq. 1000 Lisboa. Dicas várias e também um pedido de ajuda. Tudo a ler com atenção.

Esta é a primeira vez que escrevemos para o espaço «Videojogos» e esperamos que as nossas dicas ajudem alguém necessitado.

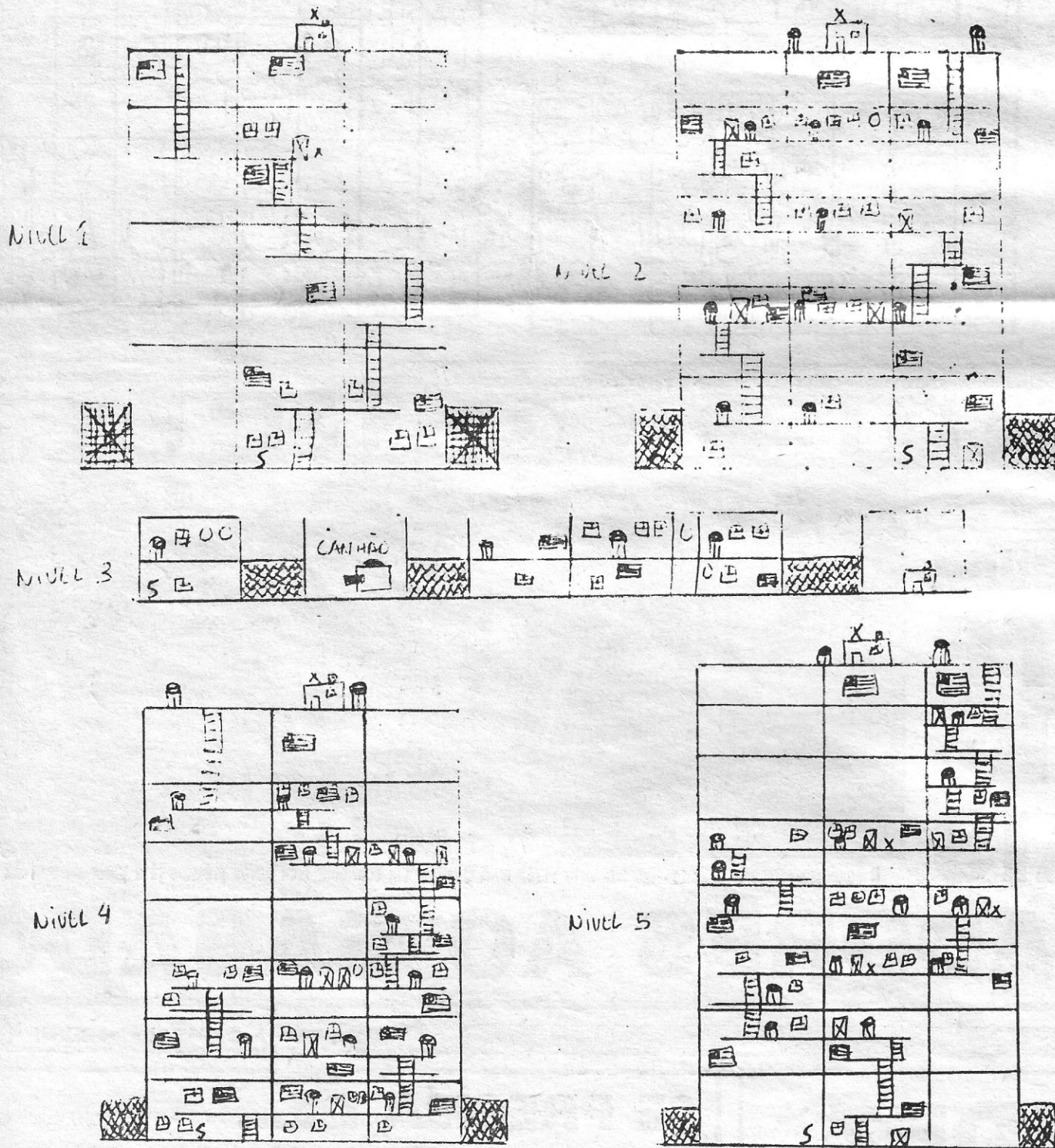
Antes de mais informo que eu e uns amigos criámos um clube, o Mixsoft, de que em próximas cartas daremos mais informações mas podemos adiantar que dispomos de praticamente todos os jogos de futebol de estratégia e de simuladores de voo.

Nós temos para cima de 300 jogos tendo sido acabados jogos como: VICTORY ROAD, MICKEY MOUSE, THE EMPIRE STIKES BACK, BY FAIR MEANS OR FOUL, RETURN OF THE JEDI, INTERNATIONAL MANAGER, TAPPER, FORMULA 1, TAI-PAN, STALINGRAD, POST MORTEN, DAN BUSTERS, KENNY DALGLISH SOCCER MANAGER, OPERATION WOLF, RENEGADE I e II, BRAVESTARR e HEAVY ON THE MAGIC.

É de acrescentar ainda que o nosso clube tem grande material, quer em dicas, pokes ou mapas. Avisamos que irão receber, a partir de agora, pelo menos uma carta nossa em cada três semanas.

Para concluir basta dizer que o nosso

ACTION FORCE II



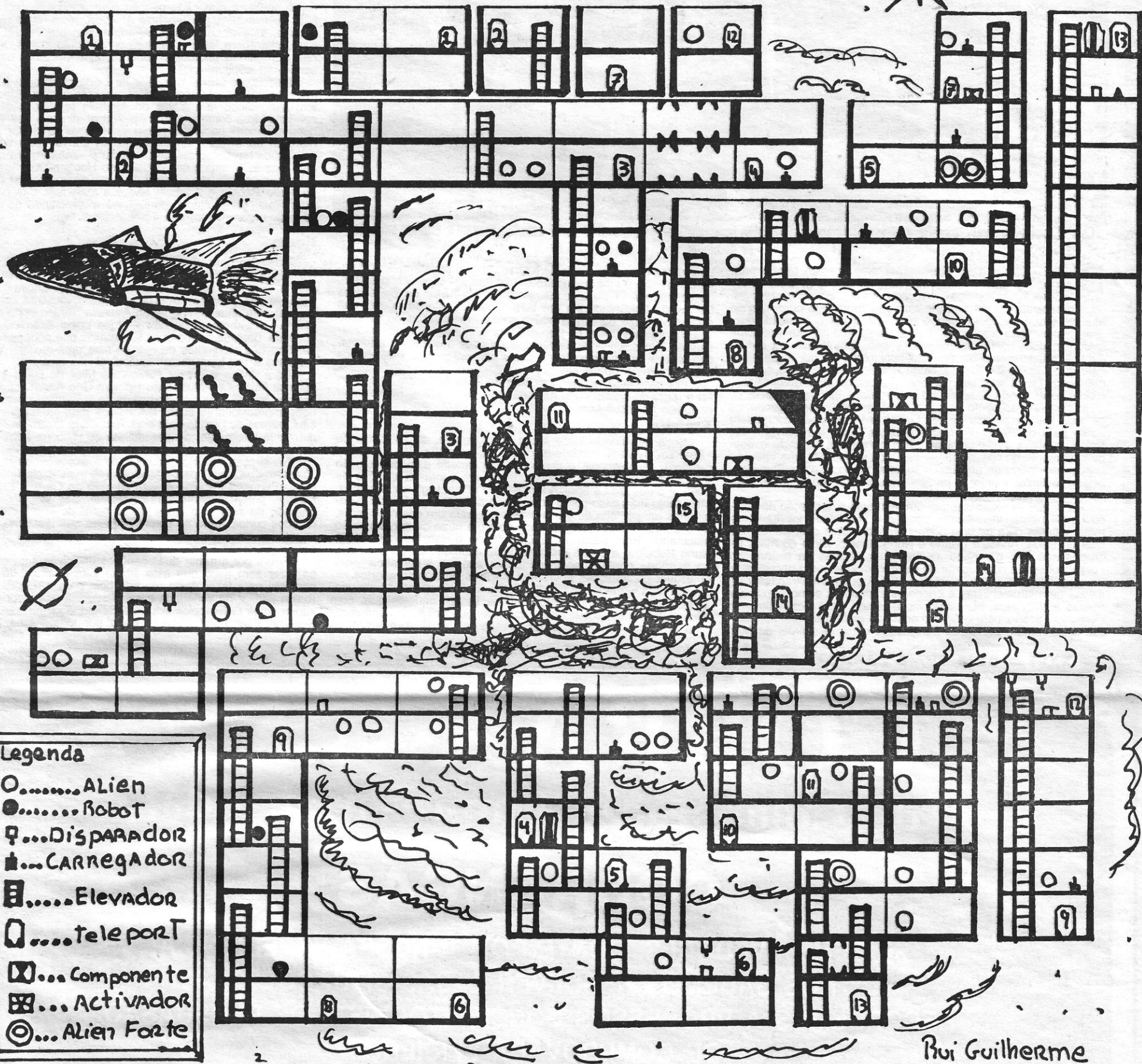
POKES:
51904,0
51455,201
23540,0

S - START
X - HOMENS COM DINARITE
H - JANELAS
B - BANDEIRA PARA RECUPERAR ENERGIA

□ - BOCA DE INCENDIO
X - PORTA (INIMIGO A SAIR)
□ - PRISÃO
○ - ARCHOTES

FEITO POR:
C. J. L. P. / 89
TRAVESSA DO PROGRESSO
2070 - CARTAXO

OBLITERATOR



- Legenda**
-Alien
 -Robot
 - ♀...Disparador
 - ...Carregador
 -Elevador
 -teleport
 - ⊗...Componente
 - ⊠...Activador
 - ◎...Alien Forte

clube é composto por Carlos Carro, Filipe Relveiro e Pedro Félix tendo cada um a sua especialidade desde jogos de estratégia militar até jogos de acção e aventura.

Muito brevemente mandaremos a solução para o *The Hobbit*, *Heavy on the Magic* e *Robin of Sherwood* e os mapas para *Spiderman* e *Play it Again Sam*.

Também pedimos ajuda (não somos infalíveis) para: RING WARS, STROMBINGER, JACK AND THE BEANSTEALK, RAMPARTS, VAMPIRE'S EMPIRE (objectivo), TRIPLE COMMANDO, GRYZOR (3 nível), BIGGLES, CHUBBY GRISTLE, DEFLEKTOR (1 nível), BLACK LAMP, BUTCHER HILL e FORGOTTEN WORLDS.

Já agora aproveito para dizer mais alguns jogos que acabámos e se alguém estiver desesperadamente interessado nas soluções, pode escrever para aqui.

Os jogos são: GHOSTS'N'GOBLINS, VERA CRUZ, PRESIDENTE, DRACON NINJA, DOM QUIJOTE, GARFIELD, PLATOON, THE MUNSTERS, DARK FUSION e RUN THE GAUNTLET.

O nosso clube está aberto a receber no-

vos sócios, os interessados podem escrever para MIXSOFT, Rua Ponta Delgada, n.º 63-1.º esq. a pedir informações, prometemos responder a todas as cartas.

T-WRECKS — Esmague ou queime os carros armados antes que eles disparem contra si. Tente evitar estar directamente debaixo dos helicópteros. Esmague e coma o maior número possível de soldados para recuperar a energia perdida. Não gaste o seu fogo nos prédios, guarde-o para os inimigos.

DIAMOND — Se a energia ficar baixa, leve a corrente SUPERTRONIC para fora da área de jogo e ponha-a no modo SOLAR, então mude para outra nave. Existem 4 modos: HIBAR, SOLAR, KILLAR e ROVAR; HIBAR desliga os sistemas da nave, deixando-a a voar sem sentido (este modo fica automaticamente em acção quando uma SUPERTRONIC fica com zero de potência), SOLAR faz subir a potência, KILLAR activa o mecanismo de armas e ROVAR é utilizado para fechar as saídas.

Se uma SUPERTRONIC perder toda a sua energia, encontre-a (usando uma nave completamente abastecida) e transfira algu-

ma energia. Vá para a nave reabastecida para pôr no modo SOLAR. Tente pôr todas as quatro SUPERTRONICS no modo SOLAR. Utilize os escudos quando estiver perto de armas inimigas, e tente fechar os buracos o mais depressa possível.

TRACK SUIT MANAGER — Escolha os jogadores com mais perícia para a sua equipa. Descanse os jogadores com menos energia para permitir que eles recuperem. Insista mais em tácticas defensivas quando joga fora. Se a equipa adversária tiver 1 ou 2 jogadores soberbos, utilize a marcação homem a homem.

WEC LE MANS — Quando alterar a mudança, espere até que esta atinja os 120-130 mph antes de mudar a mudança.

No princípio, acelerar imediatamente e alterar a mudança como se diz em cima. Não se mova do centro da estrada. Você deve então passar 4 carros que estavam na grelha de partida, com ainda 58 segundos para correr.

Se pensa que não consegue passar 1 ou 2 carros (especialmente numa curva), abrande e vá com cuidado. Se ficar num

lado da pista, os outros carros eventualmente se desviarão para o outro lado deixando-a livre para acelerar.

Pokes

MICKY MOUSE-POKE 40814,201 (água inf.): POKE 40114,0 (cola inf.): POKE 36520,00 (Vidas inf. subjugos): 40012,0 (velocidade lenta): 40137,0:40035,0:4058,0 (escudo inf.):40091,0.

SKATE CRAZI-POKE 46473,201 (tempo inf.): POKE 46409,201 (sem fadiga): POKE 42646,126 (vidas inf.).

ROADBLASTERS-POKE 48634,36 (vidas inf.): POKE 55214,0 (fuel inf.) **ROBIN WOOD-POKE** 49911,0.

POKES & DICAS

JORNAL «A CAPITAL»
TRAVESSA POÇO DA CIDADE, 26
1124 LISBOA CODEX